1. **Anforderungsdefinition**

Aufgabenstellung:

Das künftige Produkt soll bei dem Benutzer möglichst viel Spaß und ein Gefühl der ursprünglichen Pixelspiele erzeugen, um den möglichen Umsatz des Spiels zu steigern. Zudem soll der Benutzer in eine Geschichte über das magische Einhorn entführt werden.

Anforderungen an die Benutzer:

Der Benutzer unseres Spiels sollte kein Analphabet sein und der deutschen Sprache mächtig sein. Außerdem muss der Benutzer eine Tastatur zur Verfügung haben.

Anforderungen an die Arbeitsweise:

Wir unterteilen unsere Arbeitsschritte in Grafikdesign, Textarbeit und Programmierung. Diese Aufgabenfelder sind auch innerhalb der Gruppe sinnvoll verteilt.

Anforderungen an den Leistungsumfang:

Das Spiel bietet eine Welt mit verschieden Level (mindestens 2) mit einer Landschaftstextur von 16\*16 Pixel. Der zu spielende Charakter (32\*32 Pixel) besitzt eine Lauf- und Angriffsanimation. Des weiteren kann er mit der Welt interagieren, zum Beispiel Items aufnehmen oder durch blockiert werden. Innerhalb eines Levels gibt es auch Gegner, welche im Verlauf des Spiels ein Hindernis darstellen. Diese besitzen eine Textur, Lebenspunkte und einen Angriffswert. Innerhalb der Welt wird der Benutzer mit Hilfe einer Story durch die Level geführt. Im Menü kann der Storymode gestartet werden und Einstellungen getroffen werden. Die Optionen beinhalten Lautstärke, Helligkeit und Steuerung.

Anforderungen an mögliche Ausbaustufen:

Mögliche Ausbaustufen wären das erstellen weiterer Gegner, Level und Items, sowie das hinzufügen von dem Inventar. Auch möglich ist die Menüerweiterung, durch Hinzufügung von verschiedener Musik, höheren Auflösungen und verschiedenen Modi.

Anforderungen an das Fehlerverhalten:

Beim Fehlverhalten des Produkts können logischer Weise Probleme auftreten, welche kann vor dem Test des Spiels nicht bekannt gegeben werden.

Anforderungen an die Qualität:

Implementierungen und Portierbarkeit sind einfach umzusetzen, da die Programmierung sehr strukturiert aufgebaut ist und durch GitHub Arbeitsschritte nachverfolgt und zurückgestuft werden.

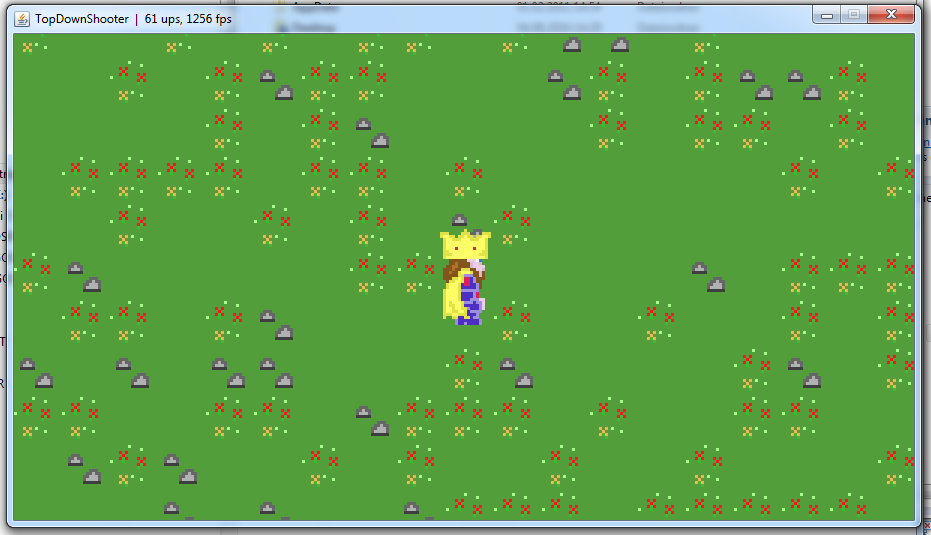
Anforderungen an den Datenschutz:

Unser Spiel weist keine Probleme beim Datenschutz auf, da wir jegliche Bestandteile selbst programmiert und designet haben.

Anforderungen an die Ergonomie:

Technische Bedingungen wie zum Beispiel ein Bildschirm mit guter Auflösung und eine schnell zu bedienende Tastatur sind zum Vorteil des Benutzer. Aber es kann auch durch gute Kenntnis von Steuerung und Gegnern effektiver gespielt werden.

Anforderungen an die Dokumentation: Erstes Mapdesign

Alle Arbeitsschritte werden durch GitHub dokumentiert und können im nach hinein zurückverfolgt werden.

Anforderungen an die Basismaschine:

Es wird nur ein handelsüblicher PC mit Tastatur und Bildschirm benötigt.